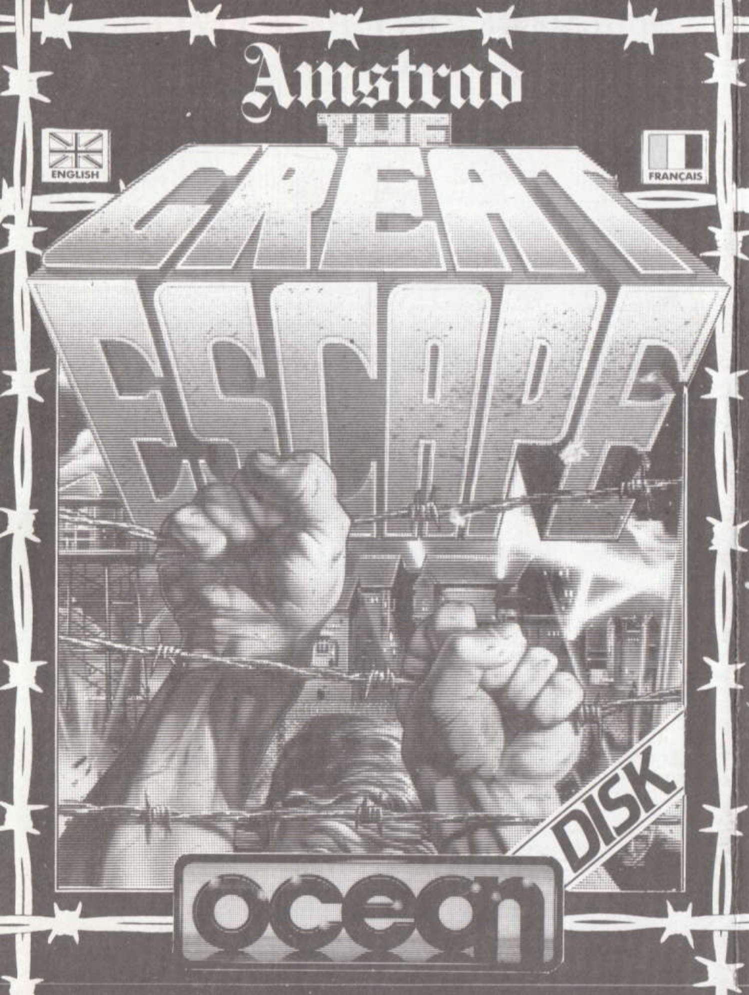

Amstrad
ENGLISH
FRANÇAIS
THE
GREAT
ESCAPE
DISK
ocean

The Great Escape

 The Great Escape runs on the Amstrad CPC 464, 664 and C128 microcomputers.

LOADING

Insert the program disk into the drive with the A side facing upward. Type | DISK and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive.
Now type RUN" DISK and press ENTER the game will now load automatically.

THE GAME

The year is 1942, the place Germany. War has broken out and you have been captured and placed in a high security P.O.W. camp. Victory may be far away, so it is your duty to escape, but this will not be easy. It will take careful planning and much patience, culminating in a skilful and resourceful implementation. In the camp you are closely guarded but while you follow the daily routine you will need to slip away unnoticed to reconnoitre the situation and collect tools and materials necessary for your chosen escape route. There are many avenues of escape, some difficult, all certainly dangerous and each one requiring different skills or equipment.

CAMP GEOGRAPHY AND POSSIBLE ESCAPE ROUTES.

The camp is a small converted Castle on a promontory surrounded on three sides by cliffs and the cold North Sea. Official entry to the camp is by a narrow road through the gatehouse and all traffic must carry papers authorising their passage. Elsewhere the camp has been closed by either fences or walls and dogs are deployed to patrol the perimeter. These areas are watched by men from the observation towers and there are very few blind spots, at night powerful search lights comb the walls looking for any sign of movement.
The prisoners are housed in pre-fabricated huts within the castle ground just to the side of a quadrangle that is used for roll calls and recreational purposes.
In line with the Geneva Convention the prisoners must have exercise so an area has been provided and this is conveniently situated on the inland side allowing close up inspection of the southern fences.
Beneath the camp is a labyrnth of old drains and tunnels dug out by past internees it could prove an ideal route to escape but entering without a torch is very dangerous as it is far too easy to get lost in the dark.

WITHIN THE CAMP THERE ARE FOUR MAIN CHARACTER TYPES

1. The Commandant
2. The German Guards
3. Fellow prisoners
4. The escaping prisoner

1. THE COMMANDANT

This daunting figure controls the camp, it is he who chooses the number of soldiers to place on particular patrols and the observation positions.
At the beginning of the game security is fairly lax but the more times the player is caught out of bounds the more secure the camp will become.
The Commandant is the least predictable of the security forces, he often inspects his guards to see if they are in the correct place and are following instructions and it is possible to bump into him almost anywhere in the camp. It is a good idea therefore to know his whereabouts at all times to avoid unfortunate encounters!

2. THE GERMAN GUARDS

These characters are the work horses of the camp staff. They must either trudge along on patrol, shiver on observation towers or stand alert on sentry duty and ensure the prisoners keep to their daily routine.
Once allotted to a patrol, they will dutifully pace up and down taking approximately the same time on each circuit. This will allow you to time the position of the guards and modify your escape plan accordingly. The hero will be detected within the lines of sight of any of the security forces so it is possible to sneak past a guard who is looking the other way, but they are very alert and you will have to be quick.
The soldiers who look after the POW's escort the prisoners before they move about the camp, so two or three guards will follow them to the parade ground, the exercise area or the prisoners mess.

3. FELLOW PRISONERS

These unfortunate fellows have been in the camp for a long time, at first they were enthusiastic about escaping but a long series of failures have crushed their morale.
They now seem happy to bide their time until the end of the war. However some of the men retain a bit of spirit and can be bribed or persuaded to create a diversion allowing you to disappear unnoticed.
Their life is ordered by alarm bells, these tell them when to get up and when to go to roll-call, when to eat and when to exercise. An analysis of this routine will enable you to estimate at what time your escape will be noticed and the alarm bells start ringing!

4. THE ESCAPE – "OUR HERO"

You control him by joystick or keyboard putting in several patterns of behaviour. If you are in bounds i.e. the morale flag is YELLOW you will follow the routine like any other prisoner and this allows you to become familiar with the camp and camp life without having to follow the other characters around manually.

You will only diverge from this path by taking over the controls, but if you wander too far out of bounds the morale flag will turn red: now you are liable to arrest and have total control. You can drop/pick up objects (press fire and joystick down/up) that you find in the camp but you can only carry two objects at any one time. When you have discovered places that are infrequently searched or unlikely to be discovered by the security forces you may leave a cache of useful objects there. Any objects that are found however by the Guards or Commandant, or that you are carrying when captured will be confiscated immediately.

If you are spotted while on an escape you will have two choices: either to make a run for it or to surrender. Once caught you will lose all the objects that you were carrying and the camp security stepped up; you will also be sent to the cells but so that the action of the game can continue this is only for a moment and you will then be escorted back to your comrades.

SCREEN DISPLAY DIAGRAM



MORALE

The flag on the left of the screen is the morale indicator, its height on the flagpole denoting the current morale. Each time you find something useful or explore a different part of the camp your morale and score will increase accordingly, however each time one of your possessions is discovered and removed your morale will decrease. Red Cross parcels and other goodies will arrive randomly throughout the game and increase your morale level. Capture and consequent punishment will reduce your morale enormously and if it ever reaches zero you will lose control and our hero will become just another member of the camp prisoners. The only remedy for this situation is a new game.

THE ALARM BELLS

The alarm bell has two functions, when it sounds in a short burst it denotes the commencement of meals, roll-calls etc and a message will appear at the bottom of the screen with the relevant information. When a potential escapee is

discovered out of bounds the alarm bell will ring continuously and this is the signal to the guards that an escape is in progress.

NEWS BULLETIN

Messages will appear on screen, keeping you fully informed of all news events within the camp, i.e. the discovery by the guards of hidden items etc.

SCORING

You score points and increase your morale by discovering objects, using them and escaping – each of these activities will increase your score.

CONTROLS

KEYBOARD

Q – DIAGONAL LEFT UP

A – DIAGONAL RIGHT DOWN

P – DIAGONAL RIGHT UP

O – DIAGONAL LEFT DOWN

M – FIRE

CURSOR UP – GAME ABORT

FIRE and UP is pick up. FIRE and DOWN is drop. FIRE LEFT/RIGHT is use object.

THE GREAT ESCAPE

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading. IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO:
MR. YATES, OCEAN SOFTWARE LIMITED, 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS.
Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Produced by D. C. Ward.

The Great Escape

 L'Évadée Magnifique passe sur les micro-ordinateurs Amstrad CPC, 464, 664 et 6128.

CHARGEMENT

Mettez la disquette du jeu dans le lecteur. Tapez | DISK et appuyez sur la touche ENTER pour s'assurer que la machine est capable d'avoir accès à l'entraînement de disque. Tapez maintenant RUN" DISK et appuyez sur ENTER. Le jeu se chargera automatiquement.

LE JEU

L'action se situe en 1942 en Allemagne. La guerre a éclaté et vous avez été capturé et placé dans un camp de prisonniers de guerre à haute sécurité. La victoire n'est peut-être pas pour demain, il est don de votre devoir de vous échapper, mais cela ne sera pas facile. Cela va vous demander une organisation méthodique et beaucoup de patience dont l'aboutissement fera appel à tous vos talents. Dans le camp, vous êtes guardé de près mais, alors que vous vaquez à vos occupations quotidiennes, il vous faudra disparaître discrètement afin de reconnaître le terrain et rassembler les objets et les matériaux nécessaires au type d'évasion choisi. Vous pouvez vous évader de bien des façons différentes, certaines sont difficiles, toutes sont dangereuses et pour chacune d'entre elles vous devrez employer des talents où un équipement différent.

SITUATION GEOGRAPHIQUE DU CAMP ET VOIES D'EVASION POSSIBLES.

Un petit château a été reconverti en camp, il se trouve sur un promontoire entouré de trois côtés par des falaises et l'eau glacée de la mer du Nord. L'entrée officielle du camp se fait par une route étroite aboutisssant à un poste de garde et toute entrée où sortie doit être justifiée par des papiers autorisant le passage. Le reste du camp est entouré par des barrières ou un mur et tout le périmètre est guardé par des chiens. Ces zones sont surveillées par des hommes du haut de tours de contrôle et très peu de zones échappent à leur vigilence. La nuit, de puissants projecteurs balayent les murs à la recherche de tout mouvement suspect.
Les prisonniers sont logés dans des préfabriqués dans le parc du château d'un coté de l'espace où on fait l'appel et qui sert aux activités récréatives des prisonniers. En respect de la Convention de Genève, les prisonniers doivent faire de l'exercice et le terrain choisi se trouve justement du coté de l'île, ce qui est très pratique pour inspecter de près les barrières situées coté Sud. Sous le camp, un labyrinthe de vieux égouts e de tunnels creusés par d'anciens prisonniers pourrait constituer une route d'évasion idéale, mais y entrer sans torche est très dangereux car il est si facile de se perdre dans le noir!

A L'INTERIEUR DU CAMP: QUATRE TYPES DE PERSONNAGES

1. Le Commandant
2. Les gardes allemands
3. Les compagnons prisonniers
4. Le prisonnier qui s'échappe

1. LE COMMANDANT

Ce personnge imposant dirige le camp, c'est lui qui choisit le nombre de soldats pour chaque patrouille et les positions d'observation. Au début du jeu, la sécurité est assez lâche, mais plus le prisonnier sera rattrapé en dehors des limites du camp, plus la surveillance se resserrera. Le commandant est le plus imprévisible des forces de sécurité, il inspecte souvent ses gardes pour voir s'ils sont bien placés et s'ils suivent les consignes données; vous pouvez vous retrouver face à face à peu près n'importe où dans le camp. Il est plus prudent de pouvoir le situer à tous moments afin d'éviter une rencontre désagréable!

2. LES GARDES ALLEMANDS

Ces personnages sont des travailleurs acharnés: ils doivent circuler en patrouille deux par deux, grelotter sur les tours d'observation ou maintenir leur surveillance et s'assurer que les prisonniers sont occupés à leurs tâches quotidiennes. Une fois qu'ils ont été affectés à une patrouille, ils marcheront de haut en bas en mettant à peu près le même temps pour chaque circuit. Cela vous permettra de minuter les gardes afin de déterminer leur position et de modifier votre évasion en fonction de cela. Notre héros ne peut être détecté que lorsqu'il se trouve dans le champ de vision des différentes forces de sécurité, il est donc possible de passer en vous glissant près d'un garde qui regarde de l'autre coté, mais vous devrez être rapide car ils sont très vifs. Les soldats qui gardent les prisonniers les escortent avant qu'ils ne se déplacent dans le camp, deux ou trois gardes les suivront donc au terrain de parade ou d'exercice et au mess des prisonniers.

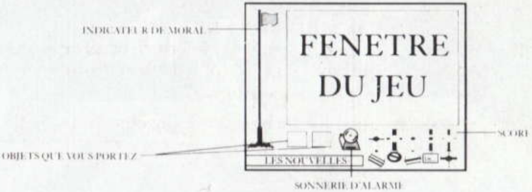
3. LES COMPAGNONS PRISONNIERS

Ces malheureux compagnons sont dans le camp depuis longtemps; au début, ils pensaient à l'évasion avec enthousiasme mais une longue série d'échecs a brisé leur moral.
Ils semblent maintenant acquis à l'idée de rester ici jusqu'à la fin de la guerre. Certains ont malgré tout gardé un peu d'enthousiasme et vous pouvez les convaincre en les achetant ou avec un peu de persuasion de faire diversion vous permettant ainsi de disparaître discrètement.
Des sonneries règlent la vie du camp, elles indiquent l'heure du lever, celle de l'appel, du déjeuner ainsi que l'heure de l'exercice. L'analyse de cette routine vous permettra de savoir à quel moment votre évasion sera decouverte et donc quand retentira la sonnerie d'alarme.

4. L'EVASION — "NOTRE HEROS"

Vous conrôlerez ses différentes attitudes au moyen du levier ou du clavier. Si vous êtes captif, c'est à dire que l'indicateur de moral est jaune, vous suivrez la routine comme les autres prisonniers et cela vous permettra de vous familiariser avec la vie au camp et le camp lui-même sans avoir à suivre les autres caractères manuellement. Vous ne changerez cela qu'en actionnant les commandes, mais si vous vous trouvez trop en-dehors du périmètre l'indicateur de moral passera au rouge; vous courez alors le risque d'êtr arrêté et vous avez un contrôle total. Vous pouvez laisser tomber ou rammasser des objets (appuyez sur feu et levier en position bas/haut) que vous trouvez dans le camp mais vous ne pouvez porter que deux objets à la fois. Quand vous avez découvert les endroits qui ne sont pas fréquemment fouillés par les forces de sécurité ou difficiles à trouver, vous pouvez y cacher des objets utils. Cependant, tout objet trouvé par les Gardes ou le Commadant ou que vous portez au moment de votre capture sera immédiatement confisqué.
Si vous êtes découvert au moment où vous vous évadez, vous avez deux solutions: soit vous vous echappez à toutes jambes, soit vous vous rendez. Une fois attrapé, vus perdez tous les ojets que vous portez et la securité du camp est renforcée. Vous serez également mis dans une cellule, mais pour une courte période seulement (afin que l'action puisse continuer) et vous rejoindrez sous escorte vos compagnons.

SCHEMA DE L'AFFICHAGE A L'ECRAN



MORAL

L'indicateur de moral est représenté par un drapeau situé à gauche e l'écran, la hauter du mât à laquelle se trouve le drapeau indique votre moral du moment. Chaque fois que vous trouvez quelque chose d'utile ou que vous explorez une partie différente du camp, votre moral et votre score augmenteront en proportion. Mais chaque fois qu'un des objets que vous possedez est découvert et confisqué, votre moral retombera. Des colis de la Croix Rouge et d'autres présents arriveront a n'importe quel moment durant le jeu et ils donneront un coup de fouet à votre moral. Votre capture et la punition qui s'en suivra réduiront considérablement votre moral. Si celui-ci atteint zéro, vous perdrez le contrôle de votre héros et il redeviendra simplement un autre membre du camp de prisonniers. Le seul remède dan ce cas là est de recommencer un autre jeu.

LES SONNERIES D'ALARME

La sonnerie d'alarme a deux fonctions: une courte sonnerie marque le début des repas, de l'appel, etc. et un message vous indiquera cela au bas de l'écran. Quand un évadé potentiel est decouvert en dehors du périmètre, la sonnerie d'alarme résonnera de façon continue ce qui indiquera aux gardes qu'il y a tentative d'évasion.

LES NOUVELLES

Des messages apparaîtront sur l'écran vous informant pleinement sur toutes les nouvelles du camp, c est a dire la découverte par les gardes d'objets cachés etc . . .

LE SCORE

Vous marquez des points et augmentez votre moral en découvrant des objéts, en les utilisant et en vous échappant — chacune de ces activités augmentera votre score.

COMMANDES

CLAVIER

Q — DIAGONALE EN HAUT A GAUCHE
A — DIAGONALE EN BAS A DROITE
P — DIAGONALE EN HAUT A DROITE
O — DIAGONALE EN BAS A GAUCHE
M — FEU

FEU et HAUT permet de ramasser. FEU et BAS permet de laisser tomber l'objet. FEU DROITE/GAUCHE permet d'utilise l'objet. CURSEUR EN HAUT — ARRET DU JEU